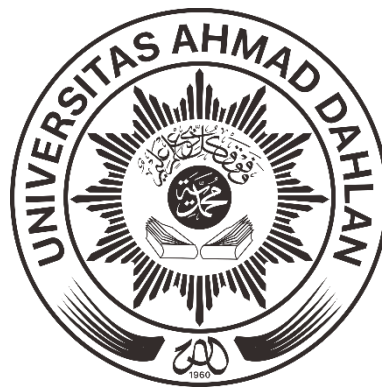


**LAPORAN KERJA PRAKTEK
PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEMA 8
KELAS 1 SD NEGERI LEMPUYANGAN 1 DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS6**



Di Susun Oleh:

Ega Putra Buana

1300018137

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGO INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
YOGYAKARTA
2018**

HALAMAN PENGESAHAN

KERJA PRAKTEK

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SD NEGERI LEMPUYANGAN 1
DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH

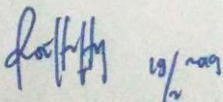
SD NEGERI LEMPUYANGAN 1

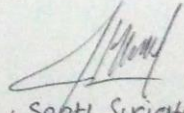


Yogyakarta, 15 Januari 2019

Kaprodi Teknik Informatika

Ketua/Kepala/Direktur Instansi


Nur Rochmah Dyah Pujiastuti, S.T, M.kom.
NIP.197608192005012001


(Septi Suciati, S.Pd.)

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikumWr.Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan semesta alam, Sebaik baik tempat bersandar, tumpuan harapan, yang selalu memberikan rahmat, semangat untuk terus belajar, berkarya, berfikir, sehingga dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktek dengan judul “Pembuatan Media Pembelajaran Tema 8 SD Negri Lempuyangan 1 Tegal Panggung, Danurejan, Kota Yogyakarta”.

Laporan Kerja Praktek ini disusun sebagai salah satu syarat untuk melengkapi penilaian tugas mata kuliah Kerja Praktek di Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini penulis sangat berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun laporan Kerja Praktek baik langsung maupun tidak langsung. Penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Sri Winiarti, S.T., M.Cs. Selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.

2. Nuril Anwar, S.T., M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan sepenuhnya dalam penyusunan laporan kerja praktek ini.

3. Supriyanto, S.T., M.T. selaku dosen penguji yang telah memberikan banyak masukan dari setiap kesalahan untuk sistem yang telah kamibangun dan sekaligus memberihan arahan yang lebih baik.

4. Rekan-rekan mahasiswa Universitas Ahmad Dahlan, yang memberikan transfer semangat untuk terus berusaha serta bekerja sama satu dengan yang lainnya, memberikan makna tersendiri baik dalam pengerjaan sampai selesainya laporan kerja praktek

Semoga segala perbuatan yang telah kita lakukan hanya semata-mata karena Allah, penulis menyadari bahwa tugas proyek masih jauh dari sempurna, dan begitu banyak kekurangan sehingga penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun. Penulis juga berharap semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, perkembangan teknologi informasi dan terutama bagi almamater Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 27 November 2018

Tim Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Daftar Isi	ii
Daftar Gambar.....	iv
Daftar Tabel.....	v
Daftar Listing	vi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Kerja Praktek	4
F. Manfaat Kerja Paktek	4
G. Metode Pengumpulan Data	4

BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI

A. Sejarah SD Negeri Lempuyangan 1	6
B. Bagan Struktur Organisasi	8
C. Sumber Daya dan Sumber Fisik Lainnya	9
D. Proses Bisnis Saat ini	9

BAB III TAHAP KEGIATAN

A. Analisis Kebutuhan Sistem	10
B. Analisis Alur Cerita	12
C. Analisis Stroryboard	15
D. Rancangan Antarmuka	17
E. Rancangan Kegiatan	20

BAB IV HASIL PELAKSANAAN

A. Implementasi Input dan Output.....	22
B. Panduan untuk update media pembelajaran	27
C. Hasil Pengujian Media	30

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	32
B. Saran.....	32

Daftar Pustaka

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi SD Negeri Lempuyangan	8
Gambar 3.1 Struktur Menu Aplikasi.....	13
Gambar 3.2 Rancangan Antarmuka Halaman Utama	18
Gambar 3.3 Rancangan Antamuka Halaman Materi	18
Gambar 3.4 Rancangan Antamuka Halaman Pembahasan	19
Gambar 3.5 Rancangan Antarmuka Video.....	19
Gambar 3.6 Rancangan Antarmuka Halaman Quis	20
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Awal.....	22
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Kompetensi Dasar	23
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Materi.....	24
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Video	25
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Quis	26
Gambar 4.6 Tampilan untuk update materi	28
Gambar 4.7 Tampilan untuk update video simulator	29
Gambar 4.8 Tampilan mengubah gambar menjadi button	30
Gambar 4.9 Tampilan update pada kuis	30

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Guru dan Staf	6
Tabel 2.2 Data Guru dan Kelas	9
Tabel 3.1 Kebutuhan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	11
Tabel 3.2 Minimal <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	11
Tabel 3.3 Rancangan <i>Storyboard</i> Menu Utama	16
Tabel 3.4 Rancangan Kegiatan	21

DAFTAR LISTING

Listing 1 Tampilan Halaman Utama	22
Listing 2 Tampilan Kompetensi Dasar	23
Listing 3 Tampilan Halaman Pembahasan	24
Listing 4 Tampilan Halaman Video	25
Listing 5 Tampilan Halaman Kuis.....	27